



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

## Sylabus przedmiotu Modelowanie 3D

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 3D
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GD-MO3-DP
Rok studiów	3
Semestr	6
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Sebastian Nowak
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Nauka programu 3ds max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.

### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Podstawowa świadomość zagadnień związanych z grafiką 3D

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student posiada podstawową wiedzę umożliwiającą wykonywanie projektów w programie 3ds Max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.	CP1	GK6_W02, GK6_W08, GK7_W12
EU-W2	Student realizując projekt podczas którego wykorzystuje w praktyce zdobytą wiedzę oraz poszerza swoją umiejętności i świadomość w zakresie posługiwania się różnymi środkami wyrazu plastycznego.	CP1	GK6_W11, GK7_W02, GK7_W09, GK7_W12

#### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce oraz rozwija zdolność ekspresji artystycznej realizując własny projekt.	CP1	GK6_U09, GK6_U12, GK6_U14
EU-U2	Potrafi posługiwać się programem 3ds max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.	CP1	GK6_U01, GK6_U05

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest przygotowany do dalszego rozwijania wiedzy i umiejętności w zakresie modelowania 3D	CP1	GK6_K01, GK6_K03

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Program podzielony jest na zajęcia mające zapoznać studenta z zagadnieniami i technikami pracy oraz na indywidualne konsultacje realizowanych projektów.	0	15	45	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP2	Weryfikacja efektów uczenia	2	0	0	EU-U2, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 62

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia samodzielne poza zajęciami
MK2	instruktaż
MK3	korekta prac
MK4	wykład wsparty prezentacją komputerową

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Samodzielna realizacja projektu zaliczeniowego	15
Samodzielny trening umiejętności	12
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	30,34%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	89

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja pracy zaliczeniowej podczas zajęć.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne		×		

## 10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

### Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	70	EU-K1, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	15	EU-K1, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-K1, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

### Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W12, GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W2	GK7_W12, GK7_W09, GK6_W11, GK7_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK6_U14, GK6_U12, GK6_U09	P6S_UU, P6S_UW
EU-U2	GK6_U01, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K01	P6S_KR, P6S_UU

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Kelly L. Murdock, 3ds Max 2019 Complete

### Literatura uzupełniająca

1. Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Adobe Photoshop CC Oficjalny podręcznik Wydanie II

## **14. Informacje o nauczycielach akademickich**

### **Osoby odpowiedzialne za przedmiot**

1. mgr Sebastian Nowak

### **Osoby prowadzące przedmiot**

1. lic. Michał Stelmachowicz
2. mgr Sebastian Nowak